



De los fichines a los estadios y el *streaming*. Indagaciones sobre la exhibición y espectacularización de la práctica de videojuegos

From arcades to stadiums and streaming. Inquiries into the exhibition and spectacularization of video game practice

Julián Kopp
juliankopp@gmail.com

Resumen

Este trabajo busca recomponer un recorrido histórico de la práctica de videojuegos atendiendo a las diferentes formas de exhibición que paralelamente han surgido. Se indagará especialmente en las nuevas formas de espectacularización vinculadas al desarrollo de la competición en videojuegos (deportes electrónicos o *esports*) proponiendo como hipótesis que la ampliación en la escala de participación y competencia de videojuegos ha contribuido a una *deportivización* de la actividad, convirtiendo la práctica competitiva de videojuegos en una forma de performance similar a la de los *megaeventos* deportivos como los mundiales de fútbol o los juegos olímpicos. Para ello se desarrollarán algunas de las formas en las que se ha constituido esta relación entre videojuegos, competencia y performance a través de un esquema de tres momentos en la historia de los videojuegos.

Palabras clave: esports, performance, arcades, cibernets, Twitch

This study seeks to recompose a historical itinerary of the practice of video games, taking into account the different forms of exhibition that have emerged in the same time. It will especially examine the new forms of spectacularization associated with the development of competition in video games (electronic sports or esports), proposing as a hypothesis that the expansion in the scale of participation and competition in video games has contributed to a sportivization of the activity, transforming the competitive practice of video games into a form of performance similar to that of mega sports events such as the World Cup or the Olympic Games. To this end, some of the ways in which this relationship between video games, competition and performance has been constituted will be developed through a scheme of three moments in the history of video games.

Keywords: esports, performance, arcades, cybercafe, Twitch



Introducción

Los videojuegos han tenido desde sus inicios no solo diferentes formas de ser jugados, sino también distintos motivos para hacerlo. El principal ha sido como una forma de entretenimiento. Pero no es el único, puede estar acompañado de motivos como avanzar en la historia o los niveles del juego (para, finalmente, saber qué hay más allá de ese jefe o *boss* que nos derribó repetidamente), distraerse por un rato de lo cotidiano, o competir –con otros o con uno mismo– por alcanzar metas autoimpuestas.

En este trabajo nos centraremos en cómo se vincula la práctica de videojuegos con su exhibición. A través de los años, los videojuegos han ido transformándose de múltiples maneras, con prácticas y entornos de juegos muy diversos, pero con una clara tendencia a aumentar la escala de participación y de la competencia. Paralelamente, esta competencia tiene como reverso una forma de exhibición, una puesta en escena en la que se conforma una tríada entre juego, jugador y audiencia. Así, jugar, competir y ser observado se entienden como un núcleo de prácticas y nociones que suelen darse de manera conjunta, algo que también han incentivado los desarrolladores de videojuegos y dispositivos.

Propondremos, entonces, que la práctica de videojuegos frente a un público –sea en arcades, *cibers* o grandes eventos de deportes electrónicos– puede ser considerada como una forma de *performance*, la realización de una acción frente a una audiencia. Existe un aspecto *performático* del jugar que lo vuelve a su vez un potencial espectáculo. La hipótesis de este trabajo es que la ampliación en la escala de participación y competencia de videojuegos ha contribuido a una *deportivización* de la actividad, llevándola a una forma de *performance* similar a la de los *megaeventos* deportivos como los mundiales de fútbol o los juegos olímpicos.

Para ello desarrollaremos algunas de las formas en las que se ha constituido esta relación entre videojuegos, competencia y *performance*, a través de un esquema de tres momentos en la historia de los videojuegos. Cada uno de estos momentos se centra principalmente en un contexto característico de juego. Así, el primer momento lo ubicamos en las décadas de los ochenta y noventa con el desarrollo de los *arcades*¹¹ (llamados *fichines* en nuestro país, por el hecho de requerir de fichas para jugar); el segundo momento empieza con el auge de los cibercafés o *cibers* a partir del nuevo milenio; y el tercer momento surge con la expansión del *streaming* y de los *esports* a partir del 2010.

Vale resaltar que esta división es una simplificación a fines de caracterizar y analizar las principales prácticas; no afirmamos que los arcades desaparecieron el primer día de enero del 2000 (una fantasía similar a un *Y2K gamer*) o que no existieran transmisiones de *streaming* antes del 2010. A su vez, elegimos no detenernos en la práctica de juego de consolas hogareñas debido a que su ámbito de exhibición se encuentra restringido a la esfera de lo privado (eso no quita que existan también prácticas de exhibición y competencia allí).

A su vez, esta periodización en tres momentos se basa en la planteada por T.L. Taylor bajo la forma de tres *olas* de desarrollo de los *deportes electrónicos* o *esports* (Taylor, 2018:4),

¹¹ Nos referimos al dispositivo de juego que posee palancas y botones y que requiere de fichas para jugar, traducido como *máquina recreativa*. El término *arcade* refiere tanto a la máquina como al lugar que se encuentra, situación que sucede también con el término *fichines*.



término con el cual comúnmente se entiende la práctica competitiva de videojuegos y que comprende un conjunto de aspectos: la profesionalización creciente de los jugadores; la formalización de equipos, torneos e instituciones; la mercantilización del juego; y la espectacularización por televisión, transmisiones online y prensa especializada. El desarrollo de la práctica competitiva y espectacular de videojuegos que recibe el nombre de deportes electrónicos da cuenta no solo de este proceso de deportivización, sino también de su acercamiento a espectáculos como los megaeventos: Juegos Olímpicos, mundiales de fútbol, entre otros.

¿Videojuegos como performance?

Planteamos este interrogante con el objetivo de indagar sobre la forma que adquiere la práctica de videojuegos en un contexto que habilita la observación de otros. Consideramos que es posible pensar esta relación entre jugador, juego y audiencia desde el concepto de performance. El teórico de la performance Richard Schechner define performance como un *mostrarse haciendo* (Schechner, 2013). Este *mostrarse* implica que alguien realiza la acción frente a un público: sin audiencia no existe la performance.

Este aspecto es lo que para González Requena (1985) constituye un espectáculo, es decir, la puesta en relación de dos factores: una determinada actividad que se ofrece a la atención y un determinado sujeto que la contempla. Sin embargo, mantendremos el uso del término *performance* en lugar del de espectáculo en función de que permite un análisis más complejo de la práctica de videojuegos frente a observadores.

Otra forma de concebir la performance¹² está asociada a la idea de rendimiento, de alcanzar un determinado nivel en una actividad, de conseguir el éxito o cumplir con determinados objetivos, lo que lleva a una medición –por lo general en términos cuantitativos– y a una calificación alta o baja. Como veremos más adelante, esta concepción cobra mucha fuerza en la última década al ligarse con la idea de los videojuegos como *deporte* y entendiendo a sus practicantes como *atletas*.

Schechner también identifica diferentes tipos de actividades que pueden ser tratadas como performances: juegos, deportes, el teatro y el ritual. La principal característica en común de todas estas actividades es que suceden de manera separada de la vida cotidiana. Esto se corresponde con la visión de que los valores y reglas de la vida cotidiana no aplican durante la performance (Fernández-Vara, 2009), porque la actividad se lleva a cabo dentro del frecuentemente mencionado *círculo mágico* acuñado por Huizinga (2008). Sin embargo, como mencionamos en trabajos anteriores (Kopp, 2018), estos límites entre lo cotidiano y el ámbito del juego no deben ser entendidos de manera tajante sino en términos de distintos ámbitos de contacto (*juego, no juego*) con cierto grado de permeabilidad y ambigüedad. De la misma manera, Fernández-Vara indica que “el círculo mágico es transportable y flexible, y tan permeable como los performers lo deseen hacer” (Fernández-Vara, 2009:64).

¹² Asimismo, la performance también ha sido pensada desde la óptica del ritual, como en los casos de Victor Turner o Erving Goffman, para lo cual remitimos al libro de Besnier, Brownell y Carter (2018) en el que se desarrolla la relación de la idea de *performance* como ritual, lo liminal y el juego/deporte.



A su vez, de acuerdo con Schechner, el jugar (*play*), los juegos (*games*), los deportes, el teatro y los rituales tienen cinco cualidades básicas en común: un ordenamiento particular del tiempo; una valoración especial dada a los objetos; improductividad de bienes; reglas y espacios performáticos (Schechner, 2003). Estas características se solapan con algunas de las definiciones clásicas de juego como las propuestas por Huizinga (2008) y Caillois (1994), por lo que la noción de performance resulta especialmente útil para explicar el contexto en el cual se genera la práctica-exhibición-observación de videojuegos. A su vez, como veremos más adelante, el concepto de performance nos permitirá trazar un eje de continuidad que une los diferentes momentos y cambios en las formas de jugar videojuegos ya que –a pesar de la diversidad de dispositivos y de contextos de juego– el aspecto performático permite integrarlos dentro de un marco compartido.

Por otro lado, creemos que este enfoque permite una mayor comprensión de un aspecto que habitualmente se presenta como pregunta: ¿por qué alguien elegiría *ver jugar videojuegos* en vez de *jugar*? Este interrogante –que guía de forma general este trabajo– se vincula con lo indicado por Miguel Sicart cuando se refiere a la “estética del juego”, a lo *bello* de ciertas prácticas y actos de juego:

Una estética del juego necesita estar enraizada en la performance del juego [...] esto implica atender a los contextos y modos de producción de esa performance, desde el juego improvisado en un rincón de una ciudad a los eventos deportivos masivos contemporáneos (Sicart, 2014:70).

Ahora bien, ¿cómo analizar el contexto de la performance de los videojuegos? Hemos indicado anteriormente que no existe una performance sin público, estableciendo en principio la necesidad de que haya por lo menos dos elementos o planos: el del jugador o jugadores y el de la audiencia. Michael Nitsche sugiere cinco planos o espacios para analizar a los videojuegos:

1) el espacio basado en reglas, definido por reglas matemáticas (por ejemplo las físicas del juego o la inteligencia artificial); 2) el espacio mediado: cómo el espacio es representado visualmente; 3) el espacio ficcional, que es aquel que el jugador reconstruye en su mente; 4) el espacio de juego, que es el espacio físico ocupado por el jugador y el *hardware* del juego; 5) el espacio social, que es donde varios jugadores interactúan entre sí (Nitsche, 2008:15, traducción propia).

Esta multiplicidad de planos da la pauta de la complejidad del espacio performativo. A los fines del análisis, nos limitaremos a tres instancias: la instancia del juego, el o los jugadores, y la audiencia.

De esta forma, se plantea una relación trídica entre Jugador, Juego y Audiencia que da lugar a lo que puede pensarse como dos performances simultáneas: primero, la del jugador frente a una audiencia, que es la que aparece más claramente; segundo, también es posible pensar al videojuego mismo como una performance a la que el jugador mismo asiste. En otras palabras, el jugador es un jugador activo porque está interactuando; *pero es además audiencia de la performance*, ya que los diseñadores crearon una experiencia dirigida a los jugadores mismos. Retomando a Schechner, la acción del jugador puede ser entendida como un *mostrarse/verse haciendo*. En función de esto podríamos pensar en los jugadores con el neologismo de *performadores* como síntesis de *performers* y jugadores. La performance de los jugadores en el videojuego, a la cual simultáneamente asisten y en la que participan, da lugar a una segunda



performance, más amplia en términos espaciales y en términos de la cantidad de personas involucradas, que es aquella conformada por la tríada de *performadores*, juego y audiencia.

Resulta importante distinguir entre dos experiencias diferentes que surgen de la performance: la experiencia de los actores y la experiencia de la audiencia. Estas dos experiencias se informan e influyen mutuamente, pero se dan separadamente y se diferencian la una de la otra. La performance *tal como es vista* no es igual a la performance *como es actuada* (de manera similar a como, en el teatro, la performance *como es actuada* no es lo mismo que la performance *como fue guionada*). Debemos evitar la trampa de hablar y pensar en *la performance* como si fuera un único tipo de experiencia para todos los involucrados (Fernandez-Vara, 2009).

Ahora bien, dentro de este marco común, algunos juegos crean una audiencia con mayor facilidad porque poseen vínculos con otras formas de performance, como los juegos de baile *Just Dance* (2009) o *Dance Dance Revolution* (1998), en los que los jugadores deben imitar coreografías de baile. A su vez, los conocimientos requeridos para entender la acción del juego son menores que en otros casos.

Asimismo, diferentes dispositivos facilitan o dificultan la creación de audiencias. Por ejemplo, los juegos de baile antes mencionados permiten observar simultáneamente la acción de la pantalla y los movimientos de los *performadores*; en cambio, una partida de dos jugadores del juego *Mortal Kombat* (1992) en una máquina arcade complica la visión de los observadores, ya que los jugadores se interponen entre la audiencia y la pantalla del juego. A continuación, nos detendremos en las diferentes formas en que fueron modificándose estas formas de competencia y exhibición de acuerdo a los dispositivos y los contextos de juego.

1. Arcades (1980–90s)

Los arcades o *fichines* supusieron para muchos el primer contacto con videojuegos, en algunos casos, siendo un contacto fugaz en lugares de veraneo. A la vez, fueron para muchos el primer espacio en el que los jugadores podían participar de un juego multijugador, ya fuera competitivo o cooperativo, antes de la masificación de las consolas hogareñas y de la expansión de los cibers, internet y la estabilización de la posibilidad de jugar en red.

Desde el comienzo de la industria, los videojuegos a nivel mundial eran ya concebidos en términos de un enfrentamiento entre jugadores, como *Pong* (1972). Otros juegos, que desplegaban modos de juego para un solo jugador, encontraron en el registro de los puntajes más altos (*high-scores*) la forma para generar formas de competencia, aunque fuera de manera diferida. Así, la posibilidad de registrar las iniciales en los *high-scores* de un videojuego implicaba un reconocimiento de la habilidad del jugador por parte de los diseñadores del juego –ya que muchos juegos vienen programados de fábrica con *high-scores* o puntajes a superar–, pero sobre todo de los otros jugadores, que reconocen en el puntaje el grado de habilidad requerido para alcanzarlo y buscan superarlo.

La expansión de la modalidad lúdica de enfrentamiento llevó a que sobre el final de la era de los arcades se produjeran juegos que permitían competir a más de dos jugadores como el juego de carreras *Daytona USA* (1993), que permitía hasta ocho competidores en simultáneo.



Como menciona Holin Lin (2011), en el contexto de los arcades la relación entre *performadores*, espectadores y los diferentes niveles de habilidad de ambos grupos fomentaron diversas dinámicas de práctica, recreación y performance. A la vez, al existir dentro de un mismo espacio juegos de diferentes géneros, podían producirse comunidades o grupos alrededor de los distintos títulos. Cada juego podía tener su propia comunidad de jugadores expertos con miembros que se conocían entre sí y a sus tipos de performances específicas.

Como mencionamos anteriormente, ciertos géneros de videojuegos requieren de parte de los espectadores umbrales de conocimientos específicos para apreciar el desempeño de los jugadores. Esta diferencia en términos de saberes y habilidades genera interacciones y formas de participación que van desde aquellos puros espectadores a las comunidades de expertos. Sin embargo, como remarca Lin en el caso del juego *Dance Dance Revolution*, la presencia de espectadores, que puede incluir desde el espectador *plenamente casual* (que acompaña a otros jugadores) hasta *jugadores expertos*, generan en los *performadores* situaciones de juego diferentes, variando de maneras sutiles las formas en las que se desempeñan y relacionan con los espectadores.

La importancia de los arcades radica en el hecho de que, además de haber sido el emplazamiento de surgimiento de los videojuegos, constituyó el primer espacio de competición y exhibición de videojuegos en el que jugadores con diferentes grados de habilidad, conocimientos e intereses en el juego podían encontrarse.

A fines de los 90 en Argentina, esto fue retomado también como parte de programas televisivos como *Nivel X*,¹³ que organizaba y transmitía (ya grabados) torneos del juego de carreras *Daytona USA* en los que los participantes competían por premios. Otros programas como *A Jugar con Hugo* o *Kito's Pizzas* ofrecían la posibilidad de participar en videojuegos en vivo a través del teclado numérico del teléfono. En estos casos se encuentra, además de unas aproximaciones tempranas de la televisión al mundo de las competencias en videojuegos –algo sobre lo que volveremos en el tercer momento–, la existencia de una audiencia interesada en las competencias y novedades de los videojuegos.

Los arcades o fichines fueron parte de los primeros días de los videojuegos: allí la gente se juntó para compartir los juegos, cooperando y compitiendo. Su importancia radica en que permitieron el juego entre varios jugadores, estableciendo las primeras instancias de competición y performance. A su vez, los arcades se caracterizaron por una fuerte centralidad local: era necesario que los jugadores estén físicamente presentes en el mismo lugar (Taylor, 2018). Con el desarrollo y la expansión de internet surgió la posibilidad de jugar con aquellos que no se encontraban en un área de cercanía geográfica, y el juego online a través de internet y LAN¹⁴ rápidamente despegó a fines de los 90 y a principios del nuevo milenio¹⁵.

¹³ *Nivel X* fue un programa transmitido desde el año 1997 en la señal de cable Magic Kids destinado a la temática de videojuegos y tecnología en el cual se presentaban novedades, entrevistas y ayudas o consejos. Fue producido nuevamente en 2018 como contenido de la empresa Movistar.

¹⁴ La sigla LAN corresponde a *Local Area Network* o red de área local y define la conexión de varias computadoras a una red cerrada que por lo general abarca un espacio reducida a una casa o una oficina.

¹⁵ Por una descripción y caracterización del desarrollo de los cibers en nuestro país recomendamos las investigaciones de Roxana Cabello: *Las redes del juego* (2008) y *Ciberjuegos* (2009).



**NOW YOU CAN ENJOY THE GAME...
EVEN IF YOU'RE NOT THE PLAYER**



Watching can almost be as fun as playing. With Midway's Auxiliary Show Monitor, observers will be able to see a game in action without disturbing the player. A perfect enticement for promoting game play and increased profits.

Midway's Auxiliary Show Monitor is designed for compatibility with any Midway game. Perfect for any location, the monitor comes complete with all the necessary hardware and interconnection cables for easy installation.

Power: Domestic 110V @ 60 HZ
Foreign 200V to 240V @ 50 HZ

Size: 20½" D (52.07CM)
22¼" W (56.52CM)
22¼" H (56.52CM)

Bally
MIDWAY MFG. CO.

10601 W. Belmont Avenue
Franklin Park, Illinois 60131
Telephone (312) 451-9200

BETSON ENTERPRISES
6 Empire Blvd.
Moonachie, NJ 07074
(201) 440-2200



Figura 19. Algunas empresas de arcades desarrollaron modelos con un televisor únicamente destinado a espectadores. Crédito: Imgur.com. Obtenido de <https://i.imgur.com/vjUxGjq.jpg>

2. Los Cibers (2000)

Como mencionamos en la introducción, este segundo momento estuvo representado principalmente por el desarrollo de cibercafés –comúnmente conocidos como *cibers*– en los se



podía acceder a una computadora de escritorio pagando un monto por hora. Algunos de estos locales estaban destinados mayoritariamente a la realización de tareas de oficina (chequear correos electrónicos, navegar en internet, imprimir documentos), mientras otros eran principalmente espacios lúdicos que ofrecían diversos juegos ya instalados en las computadoras. A su vez, algunos podían combinar los dos tipos, como describen Finquelievich y Prince (2007). A fines de la década del 2000, los cibernets fueron desapareciendo producto de la expansión de las conexiones hogareñas por fibra óptica que reemplazaron el uso de internet a través de la línea telefónica, junto con una mayor posibilidad de acceso a equipamiento informático.

En este segundo momento, la competición y formas de performance variaron mucho según los diferentes contextos de cada local de cibercafé. Algunos *cibernets* organizaban competencias dentro de las instalaciones y por lo general ofrecían como premios horas gratis de acceso a las computadoras. Pero lo más habitual era que grupos de amigos o conocidos organizaran sus propios torneos dentro del ciber bajo la forma de un torneo sin premios (sin más que el *status* y el reconocimiento que surgían de la participación). Los cibernets más grandes orientados a los videojuegos, como *Kimochi* en el microcentro o *Confederación* en Belgrano, organizaban con frecuencia torneos dirigidos a las comunidades de cada juego.

En este contexto, *Counter-Strike* (1999) se convirtió en uno de los juegos más populares en los cibernets de nuestro país, secundado por juegos de estrategia como el *Starcraft* (1998) o *Age of Empires II* (1999). Todos ya poseían, dentro de las opciones del juego, la opción de crear y unirse a partidas por LAN, lo que sugiere que los diseñadores buscaron facilitar y propiciar dicho modo de interacción. A su vez, estos juegos permitieron la competencia entre equipos de jugadores, lo que generó no solo nuevas formas de interacción como la construcción y planificación de estrategias, vínculos y trayectorias compartidas, la conformación de reconocimiento a partir de la participación en el juego con *nicks* o nombres elegidos por cada participante, entre otros; sino que también fueron sentando las bases de lo que sería conocido mundialmente como *deportes electrónicos* o *esports*, es decir, la competencia profesional o semiprofesional de videojuegos.

Summerley (2019) explica que en Estados Unidos los arcades fueron el lugar en el que surgió la escena competitiva de muchos juegos, especialmente de los juegos de pelea (*fighting games*), y que los torneos organizados durante esta época fueron casi exclusivamente amateur (*grassroots*), es decir, financiados y organizados por miembros de comunidades de juegos en conjunto con los propietarios de los arcades. Sin embargo, en nuestro país este desarrollo se generó principalmente a partir de los cibercafé.

¿Qué tipo de performance se generaba en el contexto de los cibernets? Como indican Finquelievich y Prince, los cibernets eran lugares en los que no solo se iba a jugar, también se iba a ver a otros jugar, lo que suponía una mezcla de aprendizaje y entretenimiento:

Se da una ejercitación constante, acumulativa y perdurable basada en la observación, el ensayo-error y la horizontalidad: (los jugadores) aprenden mirando al de al lado. Se sienten capaces de conseguir objetivos, de evolucionar y de enseñarles a otros, incluso a los mayores (Finquelievich y Prince, 2007:72)



Los *performadores* de este momento alternaban su participación en los juegos con el acto de observar a otros jugar, principalmente sentados junto a los otros jugadores (Cabello, 2009). Esta práctica fue volviéndose popular al punto que los propietarios de los ciberns empezaron a disuadirla –los jugadores que miraban no pagaban– argumentando poca disponibilidad de espacio o molestia de otros clientes.

A su vez, los juegos incorporaron también lo que se conoció como *death cam* (cámara de muerte), que consiste en permitir a los jugadores eliminados seguir observando la partida desde la perspectiva de otro participante todavía en juego. Es decir, que se incorporó, dentro de las dinámicas del juego, la observación de la performance de otros jugadores. Cada jugador eliminado, entonces, pasa a ser audiencia de aquellos jugadores que aún se encuentran en la partida.

De esta forma, si bien esta combinación de participación, competencia y observación de otros ya podía encontrarse en los arcades, este segundo momento hizo de la práctica de videojuegos algo accesible a una mayor cantidad de gente. Asimismo, para muchos jugadores fueron experiencias de una competición cada vez mayor frente a un público también en crecimiento. De esta manera, los ciberns más importantes empiezan a generar torneos cada vez más grandes en función de la gran afluencia de jugadores y entusiastas, a la vez que se conforman equipos de jugadores con cierta estabilidad. Dichos jugadores empezaron a ser reconocidos por sus *nicks* en función de los resultados alcanzados en dichos torneos, trayectoria y habilidad.

Esto puede verse en algunas crónicas que jugadores de aquel momento hicieron, como Hugo “Rew4z” Caceres¹⁶, o puede leerse sobre el tema en la *Liquipedia*¹⁷, una *wiki* concebida para servir de enciclopedia de la historia, escena profesional y reservorio de estrategias de las diferentes versiones del juego *Counter-Strike*, que posee detallada información de las competencias de ese momento y de los logros de los jugadores¹⁸. Los ciberns conformaron a mediados de la década del 2000 lo que –utilizando un término del mundo del teatro y el espectáculo– comúnmente se conoce como *escena* competitiva, es decir que posibilitaron la organización, participación y observación de competencias de videojuegos

Asimismo, este momento puede considerarse bisagra en lo relativo a la competencia y exhibición de la práctica de videojuegos en múltiples sentidos: amplió el contexto de juego y competencia a un contexto más amplio, en algunos casos regional o global; propició el desarrollo y aprendizaje de videojuegos grupales (por lo general en equipos de 5 vs 5); y, finalmente, sentó las bases para el desarrollo de la industria de la competencia en videojuegos: nos referimos a los *deportes electrónicos*, tema que abordaremos a continuación.

¹⁶ Disponible en <https://medium.com/@HugoCaceres/asi-fue-mi-carrera-en-counter-strike-29f0d89ab1d4>

¹⁷ https://liquipedia.net/counterstrike/Main_Page

¹⁸ Traemos como ejemplo el caso de Martin "BeTony" Bourre, reconocido jugador de la temprana escena competitiva de Counter-Strike. Disponible en: <https://liquipedia.net/counterstrike/BeTony>



Figura 20. Ciber Confederación, en el barrio de Belgrano. Crédito: Museo de Informática. Obtenido de <https://twitter.com/MuseoInformatic/status/1130895582342590464>

3. El *Streaming* (2010s)

Antes de desarrollar este tercer punto, resumiremos lo dicho hasta aquí: mientras el primer momento (1980s y 1990s) estuvo anclado en arcades y alrededor de consolas hogareñas donde predominaba el contexto local, el segundo (finales de los 90 y principios del 2000) estuvo marcada por la influencia de internet para establecer conexiones entre múltiples jugadores y por una formulación más abarcativa de las competiciones.

El *streaming* –la transmisión en directo de partidas de videojuegos¹⁹– puede ser considerado el núcleo del tercer momento que empieza a comienzos de la década del 2010. El *streaming* de videojuegos ha conjugado el poder de internet con el fuerte poder de lo televisivo. Este período también ha visto crecer la industria de los deportes electrónicos (*esports*), entendiendo por estos a la competición profesional o semiprofesional de videojuegos. El *streaming* y los deportes electrónicos se han potenciado recíprocamente, constituyéndose en formas de entretenimiento profundamente vinculadas pero definiéndose a la vez –y en muy pocos años– como prácticas independientes.

¹⁹ Si bien el *streaming* como tecnología es bastante anterior al momento mencionado, y a la vez excede a los videojuegos, utilizaremos el término para referirnos a la transmisión en vivo de videojuegos en función de que tal es su uso en la actualidad.



De manera resumida, el *streaming* supone el transmitirse jugando videojuegos a través de una plataforma como Twitch o Youtube. Ambas plataformas poseen un gran contenido de partidas de videojuegos (habitualmente denominadas *gameplays*) que usuarios suben o transmiten para mostrar sus habilidades, presentar o enseñar un determinado aspecto del juego. Básicamente, a partir del desarrollo de las plataformas como las mencionadas, los jugadores se las apropiaron para realizar aquello que en los momentos anteriores se hacía en un contexto local: jugar, ser observado, compartir el juego con otros jugadores o espectadores.

El caso de la plataforma Twitch es especialmente interesante ya que la idea inicial era crear un sitio (llamado originalmente *Justin.tv*) en el que las personas pudieran, según la promesa de la plataforma, “transmitir sus vidas en directo”. Es decir, un sitio de *performance de lo cotidiano*. Ese principio organizador original fue rápidamente subvertido en la medida en que los usuarios empezaron a transmitir eventos deportivos, películas, series (todo ello saltando derechos de *copyright*) y partidas de videojuegos (Burroughs y Rugg, 2014: 374).

La categoría de videojuegos dentro de la página Justin.tv creció particularmente rápido dentro de la plataforma porque no entrañaba las complicaciones de los contenidos que estaban protegidos por el *copyright* o derechos de transmisión, a la vez que brindaban por primera vez la posibilidad de la experiencia de ver a alguien jugando sin necesidad de asistir a un lugar específico. Esto puede pensarse a partir de que, si bien los videojuegos fueron constituyéndose en un producto de consumo cada vez más masivo, no poseían –al menos hasta ese momento– formas estables en las que se pudiera ver a otros jugar: los medios tradicionales casi no los cubrían ni existían espacios al cual asistir con cierta recurrencia para ver competiciones en vivo. Al poco tiempo el *streaming* de usuarios jugando devino el contenido más popular del sitio Justin.Tv, lo que llevó a que crearan en 2011 una plataforma paralela únicamente destinada a transmitir contenido de videojuegos. A mediados del 2013, Twitch poseía un promedio de 43 millones de espectadores mensuales, y para febrero del 2014 fue considerada la cuarta mayor fuente de tráfico en internet en los Estados Unidos. En agosto de 2014, el sitio Justin.tv fue cerrado, concentrando de lleno sus recursos y personal a Twitch. Al mes siguiente Twitch fue adquirida por Amazon por 970 millones de dólares.

En el streaming de videojuegos, por lo general, además de transmitir las imágenes del juego en el que están participando, los jugadores se filman y comentan sus decisiones o las acciones del juego, a la vez que responden preguntas o comentarios de los espectadores. Los *streamers* transmiten dicha participación en vivo, lo que los diferencia de la mayoría del contenido creado por los *youtubers*; sin embargo, la principal diferencia son las interacciones que se dan en Twitch entre los *streamers* y los espectadores, habilitadas por el hecho de que la comunicación es en vivo. Este vivo se conjuga con otro elemento televisivo, en tanto es habitual que –más todavía si la audiencia es grande– los *streamers* realicen sus transmisiones en determinados días y horarios, por lo que se genera un sentido de cotidianidad tanto para los *streamers* como para los espectadores. Esto genera lo que podríamos considerar un *efecto de broadcasting*, emulando lo que sería una grilla televisiva y el impacto del *en vivo*.

Lo que se encuentra en la actualidad es una gran oferta de *streamers* y canales²⁰ –el nombre que lleva la cuenta del usuario que transmite– que buscan cautivar a los espectadores a partir de algún rasgo particular de su participación en los juegos, ya sea por la habilidad del

²⁰ Con un promedio de casi cincuenta mil canales activos diariamente. Para estadísticas de la actividad de Twitch ver <https://sullygnome.com/365> o <https://socialblade.com/twitch/>



protagonista –algunos de los *streamers* son jugadores con largas trayectorias competitivas en torneos de deportes electrónicos–, por la creación de contenidos originales (como jugar de una manera novedosa o buscar nuevas estrategias), o simplemente por el hecho de ser divertidos. T.L. Taylor (2018) indica seis motivos por los que las personas eligen ver *streams* de videojuegos:

- 1) Aspiración: buscar convertirse en un mejor jugador o creador de contenidos
- 2) Educación: aprender estrategias o aspectos desconocidos del juego o conocer juegos nuevos
- 3) Inspiración: seguir a un *streamer* en particular, constituyéndose algo cercano a una comunidad de fans o seguidores de figuras reconocidas en la plataforma o en el mundo del *gaming*.
- 4) Comunidad: en tanto se comparte y comenta con otros participantes en el canal de chat, se vuelve una experiencia colectiva
- 5) Ambiente: al ser utilizado como un consumo de fondo mientras se realiza otra actividad
- 6) Entretenimiento: porque resulta divertido en función del humor y de aspectos performáticos del *streamer* (Taylor, 2018, referenciado en Kopp, 2019:6)

Sin embargo, aquí vale resaltar que la diversión o el hecho de generar una comunidad con los espectadores no son las únicas razones por la cual los *streamers* pueden encontrar tentador dedicar tanto tiempo y esfuerzo en esta actividad. Como sucede con los *youtubers*, el *streaming* no deja de estar atravesado por prácticas de consumo y monetarización, a partir de las cuales los *streamers* reciben ingresos tanto de la plataforma como directamente de los espectadores. Los usuarios pueden donar dinero a los *streamers* –por fuera de la plataforma– o suscribirse a su canal abonando un monto mensual a la plataforma Twitch como una forma de apoyar al jugador en su actividad²¹.

Encontramos aquí la conversión de la performance de jugar y ser observador jugando en un espectáculo rentable. Vale resaltar que para los espectadores no es obligatorio pagar por observar el *stream*, pero el hecho de suscribirse a un canal, abonando un monto mensual, suele ser visto (y así lo plantea Twitch) como una forma de apoyar y reconocer al jugador. Una especie de *a la gorra* electrónico y mediado por plataformas.

La otra cara de la moneda de la espectacularización de la práctica de videojuegos viene de los ya mencionados deportes electrónicos o *esports*. Dicha actividad está comprendida por una serie de aspectos que suelen darse en mayor o menor medida de manera simultánea: cierta profesionalización de los jugadores; la formalización de equipos, torneos e instituciones; la mercantilización de la actividad; y la espectacularización por vía de la televisión, transmisiones online y prensa especializada (Kopp, 2017). Los deportes electrónicos constituyen en su base

²¹ Para un análisis de las interacciones –económicas y no-económicas– en la plataforma Twitch ver Kopp (2019b).



una competencia de jugadores de videojuegos, pero en la actualidad y a alto nivel, dichos jugadores poseen contratos con equipos, los cuales a su vez poseen empresas que los patrocinan a cambio de publicidad (*sponsors*), participan en torneos por premios que van desde los miles a varios millones de dólares, torneos a los que asisten presencialmente miles de espectadores, y millones lo visualizan por plataformas de *streaming*.

Los aspectos de competencias y torneos organizados de manera incipiente o amateur que mencionamos en el segundo momento, vieron su despliegue y consolidación en una industria de entretenimiento a fines de la década del 2000 y principios del 2010. Fue durante ese período que los deportes electrónicos se han convertido no sólo en prácticas deportivas equiparables a otros deportes, en tanto poseen actores, estructuras, formas de organización y competencia similares, sino que también se han constituido en una forma de entretenimiento, dado que muchas de las competencias de videojuegos se realizan en estadios para miles de personas de espectadores que abonan una entrada para ver el evento en vivo, y comparten figuras como los comentaristas o los árbitros.

Es posible diferenciar la práctica cotidiana, informal y meramente lúdica de videojuegos de su profesionalización y su *deportivización*. Para Yuri Seo, los deportes electrónicos se diferencian de otras formas de juego electrónico por poseer un ámbito regulatorio propio, la transmisión y visualización de partidas, además de una alta competitividad, características que lo acercan a la profesionalización de deportes tradicionales (Seo, 2015). Para el mismo autor, el *ethos* y la forma de jugar de los jugadores profesionales estarían dados por las ideas de la competición, superación, mejora de las propias habilidades y juego limpio, atributos que se solaparían con los de los deportes tradicionales y que permiten diferenciarlos de las prácticas lúdicas *casuales*.

En el transcurso de dos décadas, la práctica de jugar videojuegos a través de internet pasó de ser una práctica entre amigos o conocidos en un contexto local a convertirse en una industria masiva y global con cifras de espectadores y recaudación apabullantes. En 2018 se estima que existían 165 millones de entusiastas²² (con un crecimiento de un 15.2% respecto del año 2017) y se calcula la audiencia global de deportes electrónicos en un total de 380 millones de personas. Asimismo, las consultoras estiman que en 2019, a nivel mundial, los *esports* generarán su primer billón de dólares de ganancias, con un crecimiento de un 26% respecto del 2018 (Newzoo, 2019)²³. Aunque las ganancias globales en los *esports* son menores en relación con las de los deportes tradicionales en su conjunto, su tendencia de rápido crecimiento y la cantidad de espectadores en tan pocos años de vida resulta impresionante.

En la actualidad, la performance de videojuegos se ha constituido en industria, un espectáculo y un deporte. Las competencias de deportes electrónicos de mayor envergadura –por premios de varios millones de dólares y con audiencias que llegan a las decenas de miles de espectadores en vivo y millones a través de internet– se acercan paulatinamente a los megaeventos deportivos que describen Niko Besnier, Susan Brownell y Thomas Carter (2018).

Los mega eventos deportivos, como los mundiales de fútbol o los Juegos Olímpicos, incluyen múltiples formas de performances culturales entrelazadas, siendo centrales las competitivas,

²² Categoría habitual en estudios de mercado como los producidos por la agencia Newzoo, es definida como “Personas que miran deportes electrónicos profesionales más de una vez al mes”.

²³ Disponible en: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>



pero acompañadas de otras como las ceremonias de apertura y clausura (en el caso de los Juegos Olímpicos) o, en los deportes electrónicos, los eventos musicales previos al partido, los clips con jugadas de otros partidos y los relatos de presentación con datos y trayectorias tanto de los equipos como de los jugadores. Estos vínculos entre megaeventos y deportes electrónicos pueden encontrarse claramente en los debates y negociaciones respecto de la inclusión de los esports como disciplina olímpica²⁴

A su vez, la competencia a altos niveles trae aparejada la conjugación de la forma de performance desarrollada anteriormente –como mostrarse jugando– junto a la idea de performance como rendimiento (McKenzie, 2011), en tanto los jugadores y *streamers* llevan cuenta detallada de sus logros, sus estadísticas dentro del juego y de los números de espectadores e interacciones en el caso de los *streamers*. Por otro lado, la relación que Niko Besnier, Susan Brownell y Thomas Carter (2018) plantean acerca del ingreso a la televisión del mundo del deporte –que marca un fuerte viraje del deporte bajo la esfera del ámbito privado con empresas patrocinadoras, contratos de publicidad, derechos de transmisión, etc.– resuena en el caso de el *streaming* en los deportes electrónicos, en función de que los principales actores en la industria de los *esports* son, además de los jugadores, empresas patrocinadoras, empresas que poseen los derechos de propiedad intelectual de los juegos y empresas organizadoras de las competencias.



Figura 21. Final del torneo de Counter-Strike: Global Offensive ESL 2019 en Colonia, Alemania. Crédito: HLTV.org. Obtenido de <https://pbs.twimg.com/media/D-45A1tWwAAyXwg.jpg>

Conclusiones

Los tres momentos que se plantean en el texto –el momento de la expansión de los arcades, el segundo momento y la aparición y desarrollo de los cibercafés, y el tercer momento de la evolución del *streaming*– dan cuenta del aumento de la escala en la participación, abriendo a una cantidad de jugadores cada vez mayor, y de un incremento de la posibilidad de jugar con personas por fuera del contexto local. Como primera conclusión de este trabajo propondremos que, si bien puede pensarse que el desarrollo tecnológico generó nuevas formas de espectacularización, queremos resaltar la existencia de un hilo conductor, una experiencia lúdica que excede los soportes: nos referimos al hecho de que, más allá del dispositivo, durante mucho tiempo ha existido un deseo y un placer ligado con ver a otros jugar. Los videojuegos como performance y espectáculo constituyen una práctica lúdica que puede

²⁴ Para un análisis sobre este punto ver Kopp, 2019a.



encontrarse a lo largo de toda de la historia de los videojuegos. Como indica T.L. Taylor retomando a James Newman:

En ocasiones, los espectadores comparten la actividad con el jugador principal ofreciendo consejos, o ayudan a descifrar aspectos del juego. El investigador de videojuegos James Newman (2002) ha descrito estas formas de involucramiento como teniendo un rol notable en el jugar, argumentando que a pesar que el espectador no tenga en sus manos un joystick o control, “demuestran a pesar de todo un nivel de interés e involucramiento experiencial con el juego que, aún mediado por el jugador primario”, excede el del mero espectador u observador. Mirar supone su propio conjunto de placeres y formas de experiencia afectiva. Puede ser en sí misma una forma de involucramiento lúdico y hace años juega un importante rol en el gaming. (Taylor, 2018:37, traducción propia).

Puede pensarse que el juego constituye una forma de performance y que esto habilita la presencia de terceros, ya sea que una persona esté jugando contra el juego (modalidad de un jugador) o sean dos o más personas compitiendo entre sí. La base del aspecto performático de la práctica de videojuegos está dado por la tríada mencionada anteriormente entre jugador (al cual denominamos *performador*, por ser simultáneamente jugador y performer), juego y audiencia. De acuerdo con Besnier, Brownell y Carter:

Concebir el deporte con un sistema de performance revela su variedad de capas entrelazadas de géneros de performance que pueden dirigirse al público de diversas escalas (local, nacional, regional, mundial, global) y contribuir a reunirnos en comunidades cada vez más abarcadoras. (Besnier, Brownell y Carter, 2018: 272)

Es en función de lo trabajado hasta aquí que proponemos como segunda conclusión que es posible hablar de un proceso de *deportivización* de la experiencia lúdica y performática de observar a otros jugando. La competencia y exhibición de videojuegos entendida como performance permite atender a sus similitudes y continuidades, las cuales, si bien están condicionadas por los cambios en los soportes tecnológicos y las infraestructuras de conectividad, no están determinadas por ellas.

En otras palabras, planteamos que los esports, el streaming y la deportivización de la performance y competencia de videojuegos no se explican únicamente por cambios en la tecnología o la posibilidad de conexión mediante internet; en cambio, como hemos desarrollado en este esquema de tres momentos, consideramos que están anidadas en el mismo hecho de jugar y presentes desde sus inicios.

Finalmente, consideramos que enmarcar históricamente estas prácticas y experiencias lúdicas permite dejar de considerarlas como hechos absolutamente novedosos o que presentan cambios radicales, y habilita la comparación con experiencias o prácticas similares de performance, competencia y deportivización de juegos, brindando un mayor entendimiento de sus continuidades y diferencias.



Julián Kopp es Licenciado en Antropología por la Universidad de Buenos Aires, profesor de Antropología en el CBC-UBA, dicta el seminario "Diseño: Humor y Juego" en FADU y es becario doctoral del CONICET bajo la dirección de la Dra. Carolina Duek. Sus trabajos de investigación se centran en las prácticas, apropiaciones y formas de subjetividades de jugadores de videojuegos. Su actual proyecto doctoral (FSOC-UBA) se enfoca en los deportes electrónicos o práctica competitiva de videojuegos, con el objetivo de describir las prácticas y subjetividades de los jugadores profesionales de videojuegos enfocándose en las trayectorias biográficas de los jugadores en relación con las apropiaciones de tecnologías a lo largo de su vida.

Referencias bibliográficas

Besnier, N., Brownell, S. y Carter, T. (2018) *Antropología del deporte. Emociones, poder y negocios en el mundo contemporáneo*, Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

Burroughs, B. y Rugg, A. (2014) Extending the Broadcast: Streaming Culture and the Problems of Digital Geographies, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 58:3, 365-380. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1080/08838151.2014.935854>

Cabello, R. (2008) *Argentina Digital*, Buenos Aires: Universidad Nacional de General Sarmiento, Biblioteca Nacional.

Caillois, R. (1994) *El Juego y los Hombres. La máscara y el Vértigo*. México D.F: Fondo de Cultura Económica.

Fernández-Vara, C. (2009) *The Tribulations Of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance*. Tesis Doctoral. Georgia Institute of Technology. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/44161053_The_tribulations_of_adventure_games_integrating_story_into_simulation_through_performance

Finkelievich, S. y Prince, A. (2007) *El (Involuntario) Rol Social De Los Cibercafés*. Buenos Aires: Dunken. Recuperado de: <https://www.oei.es/historico/tic/rolcibercafes.pdf>.

Huizinga, J. (2008) *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé.

Gonzalez Requena, J. (1985) Introducción a una teoría del espectáculo. *Revista Telos*, 4.

Kopp, J. (2017) Ejes para una investigación en deportes electrónicos. *Revista Lúdicamente*, 6(11).

Recuperado de: <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente/article/view/9866>

(2018) El círculo mágico: sobre la ambigüedad del juego. *Revista Épocas* (6). Recuperado de: <http://revistaepocas.com.ar/el-circulo-magico-sobre-la-ambigüedad-del-juego/>

(2019a) Un análisis de los vínculos entre deportes electrónicos y juegos olímpicos a la luz del foro olimpismo en acción. *Revista Lúdicamente*, 8 (16). Recuperado de:

<http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente/article/view/15401>

(2019b) Entre subs, cheers, y bits: Una aproximación a los intercambios en la plataforma Twitch. Ponencia presentada en *X Jornadas de Jóvenes Investigadorxs Instituto de Investigaciones Gino Germani*. Universidad Nacional de Buenos Aires, Buenos Aires.

Lin, H. & Sun, C. (2011) The Role of Onlookers in Arcade Gaming: Frame Analysis of Public Behaviours. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 17(2). 125-137.

Recuperado de: <https://doi.org/10.1177/1354856510397111>



Mckenzie, J. (2011) Performance y Globalización. *Estudios Avanzadas de Performance*. Diana Taylor, Marcela Fuentes (editoras). Mexico D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Schechner, R. (2003). *Performance Theory*. London: Routledge.

Summerley, R. (2019) The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. *Games and Culture*, 15 (1). 1-22.

Taylor, N. (2015) Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 22(2). 1-16. Recuperado de: <https://doi.org/10.1177/1354856515580282>

(2012) *Raising the Stakes: The Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge: MIT Press.

(2018) *Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. New Jersey: Princeton University Press.